Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7965-7976
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak

Yashinta Salsa Billa[1], Rakimahwati Rakimahwati[2], Farida Mayar[3], Yaswinda Yaswinda[4]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Abstrak
Kreativitas anak merupakan kunci penting dalam pengembangan potensi mereka, tetapi seringkali belum mencapai tingkat optimal. Anak-anak menghadapi tantangan seperti keterbatasan monotonnya media pembelajaran yang ada. Dalam rangka merespon kebutuhan ini, penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan buku cerita bergambar inkuiri yang diharapkan dapat merangsang dan meningkatkan kreativitas anak di taman kanak-kanak. Subjek penelitian adalah anak-anak di taman kanak-kanak. Data dikumpulkan melalui angket untuk mengukur persepsi guru dan siswa terhadap buku cerita tersebut. Analisis data melibatkan metode statistik deskriptif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita inkuiri memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas tinggi dalam meningkatkan kreativitas anak. Respons positif dari guru dan siswa, serta perubahan signifikan dalam hasil belajar anak, menandakan keberhasilan implementasi. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar inkuiri efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, memberikan kontribusi positif dalam pengembangan model pembelajaran berbasis inkuiri di taman kanak-kanak.
Kata Kunci: *kreativitas anak usia dini*: *buku cerita bergambar; anak usia dini*

Abstract
Children's creativity is an important key in developing their potential, but often does not reach optimal levels. Children face challenges such as the limited monotony of existing learning media. In order to respond to this need, this research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model to develop inquiry picture storybooks which are expected to stimulate and increase children's creativity in kindergarten. The research subjects were children in kindergarten. Data was collected through questionnaires to measure teachers' and students' perceptions of the storybook. Data analysis involves descriptive statistical methods and qualitative analysis. The research results show that inquiry storybooks have high validity, practicality and effectiveness in increasing children's creativity. Positive responses from teachers and students, as well as significant changes in children's learning outcomes, indicate successful implementation. Thus, this research concludes that inquiry picture storybooks are effective in increasing children's creativity, making a positive contribution to the development of inquiry-based learning models in kindergarten.
Keywords: *early childhood creativity: picture storybooks ; early childhood*

✉ Corresponding author : Yashinta Salsa Billa
Email Address : Salsa_yashinta@yahoo.com (Padang, Indonesia)
Received 1 September 2023, Accepted 31 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan kelompok yang sedang mengalami proses pertumbuhan serta perkembanganyang memerlukan rangsangan. Susanto (2021) menyampaikan bahwa mereka adalah individu yang berusia nol hingga delapan tahun, dimana periode ini menjadi fase kritis dalam aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa awal kehidupan anak adalah waktu yang sangat penting untuk memberikan dorongan dan upaya guna memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung optimal (Widyastuti, 2017). Proses pendidikan pada anak usia dini memiliki peran kunci dalam memastikan pertumbuhan dan perkembangan optimal. Pendidikan ini harus disesuaikan dengan proses pertumbuhan serta pengembangan diri anak yang bersifat spesial (Ariyanti, 2016). Seperti yang diungkapkan oleh Rakimahwati & Roza (2020), masa ini ditandai oleh tahapan utmbuh kembang anak yang berlangsung dengan cepat menunjukkan signifikansi waktu yang krusial untuk menyediakan rangsangan pelajaran yang cocok dengan tahapan tumbuh kembang dan sifat khas anak.

Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi manusia tidak dapat disangkal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi bagian integral dari pendidikan dasar sebelum formal. Menurut Suratmi (2021), Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu jenis PAUD memiliki peran krusial sebagai fase emas bagi anak-anak. Sebagai lembaga pendidikan awal, tugas utama taman kanak-kanak adalah mempersiapkan anak-anak dengan pemahaman yang komprehensif terhadap berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecerdasan yang diperlukan untuk perjalanan selanjutnya di sekolah dasar (Rakimahwati, 2014). Pendidikan anak-anak usia dini, seperti yang diuraikan oleh Putri & Hazizah (2019), merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang memberikan fokus pada aspek dasar perkembangan fisik, sosio-emosional, kecerdasan, komunikasi, dan bahasa. Pitaloka et al. (2021) mengemukakan bahwa pendidikan awal anak merupakan jenis pendidikan yang mendirikan fondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan, melibatkan enam elemen kunci, yakni pertumbuhan moral dan agama, fisik, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi, yang disesuaikan dengan karakteristik dan fase-fase perkembangan pada kelompok usia tertentu yang dihadapi oleh anak-anak usia dini.

Elemen kunci dalam perkembangan anak dalam usia dini yaitu kemampuan kreatifitas yang dimiliki oleh setiap anak (Masiming, 2017). Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, termasuk di dalamnya aspek seni yang memiliki peran signifikan dalam menentukan prestasi akademik di masa depan. Hubungan positif antara tingkat kreativitas seseorang dan pencapaian prestasi akademiknya telah terbukti. Kreativitas adalah total keterampilan dalam kategori berpikir divergen. Kategori yang di maksud adalah sebagai kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Dere, 2019). Ini menggambarkan bahwa pengembangan kreativitas sangatlah vital, karena kreativitas memiliki dampak penting dalam kehidupan seseorang (Cornelia et al., 2022). Makanya dibutuhkan pendekatan yang mendukung pengembangan kreativitas sejak dini.

Mahardika (2019) menyatakan bahwa penting untuk mendorong perkembangan kreativitas anak pada usia dini sangat penting. Dengan melibatkan mereka dalam berbagai permainan yang merangsang kreativitas, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui seni, ide, atau produk baru. Kemampuan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau produk yang bersifat inovatif dan orisinal, memiliki nilai kegunaan, dan dihasilkan melalui proses kegiatan imajinatif (Putri & Hazizah, 2019). Menurut pendapat lain, kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara sadar, cerdas dan berbeda kemudian menghasilkan solusi akurat serta berguna (Mayar et al., 2020). Menurut Yenti et al. (2019), keterlibatan kreativitas selama perkembangan anak pada usia dini memiliki signifikansi yang setara dengan peningkatan potensi kecerdasan lainnya, terutama karena otak manusia berkembang pesat pada masa usia dini. Kreativitas termasuk menciptakan hal baru berdasarkan data dan informasi yang ada, serta mengaplikasikannya dalam karya nyata (Nuraeni et al., 2017). Mulyasa (2014)

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

menjelaskan yaitu tujuan utama dari kreativitas ialah memungkinkan anak untuk mengepresikan diri, mengeksplorasi jati diri ketika mengatasi masalah, dan mengembangkan potensi serta kualitas pribadi. Tingkat kreativitas yang tinggi seringkali berdampak pada prestasi akademik yang lebih baik.

Memupuk kreativitas anak didik memerlukan usaha guru dalam mengimplementasikan strategi, alat, dan metode yang sesuai, yang dikenal sebagai media pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menarik perhatian anak agar dapat fokus, tidak mudah merasa bosan, dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu yang panjang. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman pesan atau materi pembelajaran oleh anak melalui media pembelajaran. Mahyuddin & Sofya (2019) menerangkan bahwa media belajar adalah alat yang berguna selama proses penyampaian pesan guru kepada peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan, menarik perhatian, merangsang pemikiran, dan memperluas pengetahuan serta keterampilan anak dalam konteks belajar-mengajar. Menurut Nurrita (2018) mengidentifikasi beberapa jenis media pembelajaran, termasuk media penyaji (grafis, bahan cetak, media audio) dan media objek (ukuran, bentuk, warna, objek), serta media interaktif.

Hal yang perlu diperhatikan pada penggunaaan media pembelajaran. Menurut Rakimahwati et al. (2021) penting untuk memastikan bahwa pengelolaan proses belajar anak yangdisesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhannya, serta karakteristik khusus mereka. Oleh karena itu, penyesuaian media pembelajaran dengan karakteristik anak usia dini menjadi krusial, dengan fokus pada efektivitas media, kemudahan penggunaan sesuai visi, misi dan hasil pembelajaran, serta mencakup materi yang sesuai dengan konten pembelajaran. Febiola & Yulsyofriend (2020), penggunaan media selama proses belajar dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam memahami informasi dengan lebih mudah dan mendorong perkembangan kemampuan dasar mereka secara optima.

Suatu pendekatan yang terbukti efisien dalam memperkaya kreativitas anak adalah dengan memberikan buku bergambar. Buku bergambar memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi visual anak, memungkinkan mereka menikmati gambar, dan memahami konteks yang dijelaskan oleh teks (Yurhie Kehnia & Umar Darwis, 2021). Buku bergambar merupakan sebuah produk penggabungan teks, ilustrasi, dan desain; produk manufaktur komersial; juga merupakan dokumen yang mencerminkan aspek sosial, budaya, sejarah, dan pengalaman bagi anak. Torr (2023) mendeskripsikan buku bergambar sebagai buku yang mengandung cerita singkat dan terdiri dari sedikit kata-kata dan menyajikan gambar di setiap halamannya. Menurut Adipta et al. (2016) menjelaskan, buku cerita bergambar adalah cerita karangan dengan bahasa yang mudah dimengerti disempurnakan melalui ilustrasi gambar yang menarik, menciptakan kesatuan yang memungkinkan anak untuk memahami hubungan sebab-akibat, membedakan karakter, dan memisahkan antara realitas dan fantasi. Mantei & Kervin (2014) menguraikan bahwa karya literatur berupa buku bergambar memegang kepentingan seni visual yang signifikan dan memberikan aksesibilitas yang mudah bagi anak-anak. Buku ini menciptakan peluang untuk anak dalam mengeksplorasi jati diri mereka dan mengungkapkan nilai-nilai yang terdapat pada lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu, buku cerita bergambar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendukung anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir dari imajinatif kepada kondisi nyata sekarang, serta memfasilitasi pemahaman kosa kata baru melalui ilustrasi gambar. Hal ini memungkinkan anak untuk mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan secara abstrak dalam pikiran.

Terdapat sejumlah penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran, khususnya buku cerita bergambar, untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Beberapa contoh seperti penelitian Eka Mei Ratnasari (2019) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak". Hasil penelitiannya menunjukkan Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

peningkatan kemampuan berbicara anak melalui buku bergambar anak. Penelitian (Yusri Bachtiar, 2016) yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar" menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian (Hamdani, 2020) berjudul "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan)" juga menyimpulkan ditemukan bahwa penerapan metode cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian buku cerita bergambar efektif dalam pengenalan konsep dan pendekatan kreativitas anak-anak. Beberapa artikel juga mengalami keterbatasn seberapa efektif kontribusi model pembelajaran inkuiri dalam konteks pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan kreativitas anak. Meskipun buku cerita bergambar telah lama digunakan dalam pendidikan, penggunaan buku bergambar berdasarkan model pembelajaran berbasis inkuiri untuk pengembangan kreativitas anak usia dini masih terbatas.

Pembelajaran berbasis inkuiri merupakan pendekatan yang mendorong anak untuk terlibat secara langsung dalam proses penyelidikan untuk memahami makna dan tujuan dari materi pembelajaran (Rohayani, 2018). Seperti yang dijelaskan oleh Metzler dalam studi (Masganti, 2016), tujuan Proses pembelajaran berbasis inkuiri dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dalam konteks pendidikan jasmani.

Alasan pemilihan model pembelajaran inkuiri karena melalui metode inkuiri pengembangan kreativitas bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk bermain, kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, kegiatan yang memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, serta pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang konkret. Proses penemuan (inkuiri) dilakukan dengan hal yang dekat dengan anak, melalui proses ini siswa mampu menemukan dan memahami berbagai konsep penting serta mampu mengembangkan kreativitas mereka.

Model pembelajaran inkuiri diharapkan memberi kebebasan belajar bagi anak dengan mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dan mempresentasikan hasilnya. Melalui model pembelajaran ini potensi kreativitas anak dapat ditumbuhkembangkan dengan menstimulasi rasa ingin tahunya yang besar, daya imajinasi, dan memecahkan masalah. Kelebihan model inkuiri ini dianggap lebih efektif daripada pendekatan lain karena pada pendekatan inkuiri siswa lebih banyak melakukan aktivitas dalam belajar dibandingkan pada pendekatan konvensional dan melalui metode inkuiri pengembangan kreativitas bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk bermain, kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, kegiatan yang memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, serta pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang konkret. Proses penemuan (inkuiri) dilakukan dengan hal yang dekat dengan anak, melalui proses ini siswa mampu menemukan dan memahami berbagai konsep penting serta mampu mengembangkan kreativitas mereka (Susilawati, dkk, 2015)

Model pembelajaran inkuiri bisa dijelaskan sebagai langkah pembelajaran di saat anak diajak untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap mereka melalui pengalaman pembelajaran yang berfokus pada penemuan sendiri (Rosidah et al., 2022). Model proses pembelajaran berbasis inkuiri mengikutsertakan anak secara mandiri dan aktif dalam proses pencarian, penyelidikan, dan pemecahan masalah (Ulfah & Khoerunnisa, 2018). Tujuan pokok dari model pembelajaran berbasis inkuiri adalah untuk mengembangkan kemampuan dan akhlak anak, akhirnya mereka mampu menjadi manusia yang keratif dan inovatif. Inkuiri menekankan pengembangan intelektual anak, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman sosial, dan penyeimbangan (Mufarokah, 2013). Kesimpulannya, pendekatan inkuiri bertujuan untuk membantu anak membangun kedisiplinan dan intelektual yang memungkinkan mereka menghadapi masalah, menemukan jawaban secara mandiri, dan menjadi pemecah masalah

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Hasil pengamatan pada tahap awal penelitian, disampaikan bahwa sebagian besar elemen perkembangan anak, contohnya moral an agama, kemampuan kognitif, bahasa, serta interaksi sosial dan kemampuan motorik, telah menunjukkan perkembangan yang baik. Meskipun demikian, beberapa aspek perkembangan anak masih memerlukan perhatian khusus, terutama dalam hal kreativitas. Anak-anak tampaknya menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide kreatif mereka secara mandiri, seperti dalam kegiatan mewarnai gambar, di mana mereka sering mengalami kesulitan dalam memilih warna dan mengaplikasikannya. Selain itu, mereka tampak kesulitan dalam mengembangkan imajinasi mereka sendiri, sering kali bergantung pada instruksi guru dan hasil kerja teman-teman sekelas. Kendala lainnya adalah metode pembelajaran yang terasa monoton, seperti penggunaan poster dan majalah bergambar oleh guru, yang tampaknya mengurangi fokus anak-anak dan menyebabkan kurangnya minat dan motivasi dalam proses belajar

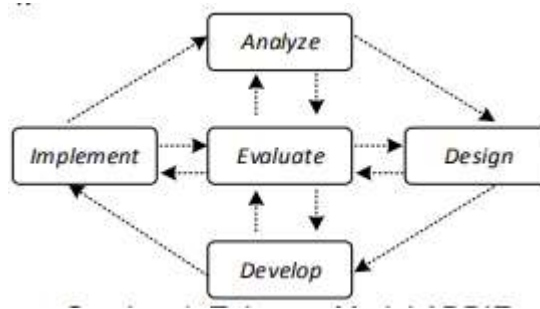
Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin mengembangkan aspek kreativitas anak melalui media yang menarik minat yaitu menggunakan buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri. Pendekatan Proses pembelajaran berbasis inkuiri menekankan pada proses pencarian pengetahuan dan penemuan melalui aktivitas berpikir. Dalam model ini, proses berpikir umumnya diarahkan oleh guru selama interaksi dengan anak didik (Wartini et al., 2017). Dimana materi pembelajaran tidak disampaikan secara langsung kepada siswa. Dalam pendekatan ini, peserta didik berperan aktif dalam mengeksplorasi dan menemukan materi pembelajaran sendiri, sementara pendidik berfungsi sebagai fasilitator. dan panduan untuk mendukung anak dalam proses belajar mengajar (Nurjanah, 2011). Diharapkan adanya buku cerita bergambar berbasis model Proses pembelajaran berbasis inkuiri ini dapat membantu menstimulasi perkembangan kerativitas anak.

Novelty atau nilai kebaruan dari penelitian "Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Inkuiri untuk Mengembangkan Kreativitas Anak" terletak pada pendekatannya yang holistik dan terpadu. Penelitian ini tidak hanya memperkenalkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengaplikasikan pendekatan inkuiri, yang menekankan interaktivitas dan eksplorasi dalam pembelajaran anak usia dini. Konsep ini dikemas secara sistematis menggunakan model ADDIE, memberikan panduan yang terstruktur bagi pendidik untuk mengintegrasikan buku cerita bergambar inkuiri ke dalam kurikulum mereka.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas anak melalui Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri. Media yang ingin peneliti akan kembangkan adalah media berupa buku cerita bergambar yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca atau peserta didik. Media buku cerita bergambar ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar yang baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi lebih mudah bosan/jenuh untuk belajar khususnya dalam membaca, peserta didik akan lebih memahami isi tulisan buku tersebut karena menarik untuk dibaca dengan adanya gambar-gambar dan warna-warni buku yang akan menumbuhkan minat baca peserta didik. Untuk mengukur dan mengevaluasi perkembangan kreativitas anak dalam konteks pembelajaran inkuiri dengan cara uji efektivitas terhadap siswa. Diharapkan adanya buku cerita bergambar berbasis model Proses pembelajaran berbasis inkuiri ini dapat membantu menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Maka dari itu peneliti tertaril melakukan penelitian dengan judul "Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak."

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research* and *Development* (R&D), dengan menggunakan Model ADDIE *(analysis, design, development, implementatian, evaluation)*, sebagaimana diungkapkan oleh (Hartono, 2019). Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Adapun prosedur penelitian tahapan model ADDIE sebagai berikut: 1) Tahap pertama adalah tahapan analisis (*analysis)* yang dilakukan di di TK Aisyiyah Talaok Bayang, Pesisir Selatan. 2) Tahap kedua dalam proses ini merupakan fase Desain. Pada tahapan ini, fokus diberikan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan objektif pembelajaran yang ditetapkan. 3) Tahap ketiga adalah tahap Pengembangan (*Development).* Produk yang sudah di desain siap dicetak menjadi sebuah buku cerita bergambar dan siap diimplementasikan. Sebelum dimplementasikan, buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri hasil diuji kelayakan oleh ahli materi dan media menggunakan angket validitas. 4) Tahap keempat melibatkan pelaksanaan (Implementation). Pada tahap ini, kegiatan TOT/FGD dijalankan dengan partisipasi para pendidik. 5) Tahap kelima dalam penelitian ini merupakan Evaluasi. Evaluasi ini dilakukan melalui penilaian terhadap uji validitas materi, validitas media, praktikalitas, dan uji efektivitas terhadap siswa TK Aisyiyah, Talaok Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan

Subjek merupakan anak yang bersekolah di TK Aisyiyah Talaok Bayang, Pesisir Selatan dan tim validator. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket dalam mendapatkan data validitas, praktikalitas serta efektivitas dari buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data yang bersifat kualitatif. Semua data yang bersifat kualitatif akan dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas buku cerita bergambar yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari pengembangan media buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri dengan tema "diri sendiri" menunjukkan temuan yang signifikan. Tahap analisis dilakukan di TK Aisyiyah Talaok Bayang, Pesisir Selatan. Berdasarkan pengamatan lapangan, anak-anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide imajinasi, memilih dan mengaplikasikan warna, serta mengembangkan ide sendiri, cenderung meniru hasil kerja teman, dan menunjukkan ketidakpuasan terhadap media pembelajaran yang monoton seperti poster dan majalah. Permasalahan tambahan melibatkan kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sumber daya di taman kanak-kanak, pengalaman kurang dalam merancang dan mengelola pembelajaran, dan minimnya dukungan administratif. Hasil ini memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi pembelajaran anak usia dini di TK Aisyiyah Talaok Bayang, memotivasi perlunya pengembangan media inovatif berbasis inkuiri untuk meningkatkan kreativitas anak.

Tahap desain dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar inkuiri, dengan tujuan meningkatkan tingkat kreativitas anak. Penyusunan tema, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dilakukan sesuai kurikulum 2013. Buku cerita ini, berjudul "Diri Sendiri," menggunakan aplikasi Corel Draw dan Adobe Illustrator, dengan bahan gambar diambil dari

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

situs web tertentu. Cerita ini dirancang untuk menarik minat anak melalui alur yang menarik dan paduan warna yang serasi. Upaya peneliti tidak hanya terbatas pada perancangan materi pembelajaran, tetapi juga mencakup instrumen untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Hasil analisis data menunjukkan bahwa buku cerita bergambar inkuiri ini berhasil menciptakan inspirasi bagi anak-anak, dengan desain yang menarik dan memberikan dampak positif pada tingkat kreativitas mereka.

Hasil tahap Pengembangan (Development) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri telah berhasil melewati serangkaian uji kelayakan dan implementasi tahap awal. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan penilaian sangat valid dengan persentase masing-masing sebesar 91% dan 93%. Hasil tersebut menandakan bahwa buku cerita ini layak digunakan, meskipun perlu beberapa perbaikan seperti penyelarasan indikator dengan teori dan mencantumkan referensi yang relevan. Selanjutnya, uji coba praktikalitas kepada 6 orang guru TK Aisyiyah menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 93.3% dengan kategori sangat praktis. Dampak positif dari uji coba praktikalitas ini terlihat pada peningkatan semangat belajar anak, motivasi belajar yang meningkat karena kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan kemudahan bagi guru dalam mengelola kelas serta mengajarkan materi pembelajaran.

Tahap implementasi, pelaksanaan *Training of Trainers* (TOT) dan *Focus Group Discussion* (FGD) melibatkan partisipasi para pendidik dalam memahami dan mengaplikasikan media buku cerita bergambar berbasis model pembelajaran inkuiri. Uji praktikalitas dilakukan oleh enam guru dan satu kepala sekolah, menghasilkan persentase praktikalitas sebesar 94%, dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan pada 14 anak, yang menghasilkan persentase efektivitas sebesar 94%, dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa implementasi media buku cerita bergambar inkuiri berhasil dalam konteks pengajaran anak usia dini, menunjukkan tingkat praktikalitas yang tinggi bagi guru dan efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman serta perkembangan anak.

Dalam tahap evaluasi penelitian ini, dilakukan penilaian terhadap uji validitas materi, validitas media, praktikalitas, dan uji efektivitas buku cerita bergambar berbasis inkuiri pada siswa. Pengembangan buku cerita bergambar ini didasarkan pada kurikulum 2013 dengan tema "Diri Sendiri," melibatkan elemen-elemen seperti kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku cerita ini memiliki alur cerita menarik sesuai dengan tema yang ditetapkan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kreativitas anak usia dini, dan buku ini dinilai sangat valid baik dari segi media maupun materi. Desain warna dan alur cerita buku ini dirancang untuk menarik minat anak usia dini. Sebagai media pembelajaran, buku cerita bergambar ini mengadopsi pendekatan konstruktivis dalam pendidikan anak usia dini, memungkinkan anak terlibat dalam interpretasi dan pemahaman cerita, mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, serta merangsang imajinasi dan kreativitas (Nuraeni et al., 2017). Dengan demikian, buku ini berhasil membimbing anak-anak untuk belajar dengan minat, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Hasil evaluasi ini tidak hanya menegaskan validitas dan praktikalitas buku cerita bergambar inkuiri, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas media pembelajaran ini dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Saurina, 2017).

Buku cerita bergambar merupakan karya literatur yang mengandung sebuah narasi yang disusun dengan gaya bahasa yang santai, cenderung informal, dan diperkaya dengan gambar yang menyatu dengan cerita untuk menyampaikan informasi dan mengembangkan keterampilan anak melalui kalimat (Ngura et al., 2020). Menurut (Risnita & Oktaviana, 2020) Buku cerita bergambar (*Big Book*) memiliki ciri khusus, yaitu penekanan pada pembesaran baik teks maupun gambar. Sementara menurut pandangan (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Buku cerita bergambar adalah karya berbentuk buku yang menggabungkan gambar sebagai

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

representasi cerita yang saling terkait, disertai dengan teks yang mencerminkan isi cerita yang diungkapkan oleh gambar tersebut.

Tujuan buku bergambar yaitu dapat mempromosikan budidaya pengamatan, ingatan dan imajinasi anak dalam membaca, mendengarkan dan menggambar cerita, dan meningkatkan mereka kemampuan estetika yang komprehensif, (Gu & Zhao, 2019). Buku bergambar memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan linguistik anak dimana pembacaan ulang dari buku bergambar yang bagus dengan cara yang menarik akan mengakibatkan anak tanpa sadar menangkap bahasa yang indah terkandung di dalamnya, (Ban & Oyabu, 2019). Anak dapat mengingat didalam pikiran secara abstrak, Ketika cerita tersebut diulang-ulang terus-menerus (Halim & Munthe, 2019)

Buku cerita bergambar sangat efektif untuk anak-anak karena kata-kata yang susah dan tata bahasa yang rumit jarang dalam buku bergambar, tidak seperti percakapan sehari-hari, anak kecil sering mengalami masalah dalam memahami narasi (Montag, Jones, & Smith, 2015). Untungnya, gambar-gambar dalam buku bergambar sebagian besar menceritakan kisah serupa, sehingga mendukung pemahaman anak-anak (Brookshire, Scharff, & Moses, 2002; Takacs & Bus, 2018). Format buku bergambar sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia bahwa orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja (Mayer, 2014). Selain itu, semakin banyak bukti bahwa anak-anak memahami buku bergambar apalagi yang dilengkapi dengan gambar, musik, dan suara yang dinamis dengan teknologi yang lebih baik dibandingkan buku dengan gambar diam (Li & Bus, 2023) Studi terhadap anak-anak berbahasa Belanda (Verhallen et al., 2006), Turki (Sarı et al., 2019), dan berbahasa Mandarin (Sun et al., 2019) melaporkan dampak yang lebih signifikan. Melalui bantuan guru membacakan kepada anak-anak dengan menghubungkan gambar serta narasi sehingga meningkatkan pemahaman cerita (misalnya, Bus & Anstadt, 2021; Christ, Wang, Chiu, & Strekalova-Hughes, 2019; Furenes et al., 2021; Miller & Warschauer, 2014). Detail gerakan atau ilustrasi dalam mengarahkan perhatian anak ke bagian gambar yang mewakili apa yang diceritakan oleh guru, sehingga meningkatkan efek mendalam yang dimiliki gambar (Mayer & Sims, 1994).

Manfaat dari buku cerita bergambar menurut Mursid (2015: 15) tidak hanya meningkatkan kreativitas anak tapi diantaranya yaitu 1) merangsang imajinasi anak, 2) memperluas pengalaman, 3) melatih keterampilan, 4) memperkaya kosa kata, 5) meningkatkan daya tangkap, 6) mengembangkan perasaan, 7) memajukan emosi anak. Menurut (Miranda, 2018) bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak, mengekspresikan dirinya serta meningkatkan perkembangan nilai moral ke tahap lebih baik agar anak dapat mewujudkan jati dirinya secara benar.

Implikasi temuan penelitian ini terhadap perkembangan bidang keilmuan sangat signifikan, khususnya dalam konteks pembelajaran anak usia dini melalui media buku cerita bergambar berbasis inkuiri. Temuan ini memberikan sumbangan konseptual dan metodologis yang berharga untuk bidang pendidikan anak usia dini. Dengan menggabungkan konsep inkuiri ke dalam pembelajaran, penelitian ini membuka potensi baru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan eksploratif. Secara khusus, temuan ini melengkapi pandangan sebelumnya dengan memberikan bukti empiris tentang efektivitas buku cerita bergambar inkuiri dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Kontribusi penelitian ini juga melibatkan desain yang menarik bagi anak, penerapan model ADDIE secara sistematis, serta uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang komprehensif. Implikasi ini akan memberikan arah baru bagi pengembangan model pembelajaran inovatif di taman kanak-kanak dan dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur pendidikan anak usia dini tetapi juga memberikan landasan konseptual dan metodologis bagi penelitian-penelitian mendatang.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Penelitian ini menemukan bahwa Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Inkuiri signifikan untuk memajukan metode pembelajaran anak usia dini dengan berhasil merangsang kreativitas dan mengintegrasikan unsur inkuiri dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu diperhatikan dalam konteks variasi individu di antara anak-anak, seperti tingkat kecerdasan dan latar belakang pendidikan, serta faktor lingkungan di taman kanak-kanak seperti dukungan guru dan fasilitas pembelajaran. Keterlibatan orang tua juga menjadi faktor yang perlu diperhitungkan dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memerlukan interpretasi yang mempertimbangkan keragaman kondisi individu dan lingkungan, dengan harapan dapat membimbing pengembangan model pembelajaran ini agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak usia dini serta lingkungan pembelajaran yang beragam. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini dengan memperkenalkan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Inkuiri sebagai alat pembelajaran inovatif, membuka peluang untuk transformasi dalam cara pembelajaran anak usia dini di lingkungan taman kanak-kanak melalui model ADDIE dan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang komprehensif.

Simpulan

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dalam pengembangan buku cerita bergambar memberikan dampak positif pada perkembangan kreativitas anak. Interaksi antara cerita, gambar, dan model inkuiri mampu memicu imajinasi anak, memperluas pengalaman mereka, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Buku cerita bergambar berbasis inkuiri efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, imajinasi, dan keaktifan anak. Pendekatan interaktif dan eksploratif dalam pembelajaran inkuiri memotivasi anak untuk terlibat aktif, meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep baru, dan meningkatkan kemampuan kreativitas. Penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur pengembangan materi pembelajaran anak, khususnya buku cerita bergambar. Hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum untuk merancang metode pembelajaran inovatif yang mempromosikan kreativitas anak melalui buku cerita bergambar berbasis inkuiri. Namun, penting untuk menyesuaikan implementasi dengan konteks dan karakteristik kelompok usia anak yang dituju. Kesimpulan penelitian ini menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak melalui metode pembelajaran yang inovatif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh staf pendidik yang telah meluangkan waktu dan memberika dukungan yang sangat berarti selama penelitian ini berlansung. Selanjutnya, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada anak-anak di TK Aisyiyah Talaok Bayang, Pesisir Selatan, yang dengan antusias berpartisipasi dalam kegiatan belajar sambil bermain yang menjadi fokus penelitian ini. Rasa terima kasih juga disalurkan kepada Program Magister Universitas Negeri Padang atas bantuan dan dukungan dalam menyusun artikel ini. Penghargaan khusus diberikan kepada Dosen pembimbing yang memberikan panduan yang berharga dalam semua tahap penelitian ini. Akhirnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan wadah penerbitan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *1*(5). http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1). https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/943

Ban, H., & Oyabu, T. (2019). Feature extraction of the "Tourism English Proficiency Test" using data mining. *Journal of Global Tourism Research*, *4*(1). https://doi.org/10.37020/jgtr.4.1_27

Cornelia, I. V., Aunurrahman, A., & Yuniarni, D. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *11*(5). https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54486

Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, *7*(3). https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302

Febiola, S., & Yulsyofriend. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566

Gu, D., & Zhao, X. (2019). *The Use and Its Influence of Picture Books in Kindergarten Art Activity*. Proceedings of the 3rd International Seminar on Education Innovation and Economic Management (SEIEM 2018). https://doi.org/10.2991/seiem-18.2019.137

Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3). https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216

Hamdani, B. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *8*(1). https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.585

Li, X., & Bus, A. G. (2023). Efficacy of digital picture book enhancements grounded in multimedia learning principles: Dependent on age? *Learning and Instruction*, *85*. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101749

Mahardika, M. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*. https://repository.uinsaizu.ac.id/6560

Mahyuddin, N., & Sofya, R. S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Alat Peraga Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Bagi Kepala Sekolah Dan Guru Taman Kanak-Kanak Berbasis Kewirausahaan di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ecogen*, *2*(4). https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7837

Mantei, J., & Kervin, L. (2014). Interpreting the images in a picture book: Students make connections to themselves, their lives and experiences. *English Teaching*, *13*(2). https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1042515.pdf

Masiming, Z. (2017). Pengaruh Setting Ruang Bermain Terhadap Perkembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini (Studi kasus: Islamic Fullday Childcare and Preschool Ahsanu Amala Di Yogyakarta). *Smartek*, *7*(3). http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/SMARTEK/article/view/604

Mayar, F., Suryana, D., Purnomo, E., & Kamal, M. N. (2020). Peluang Wirausaha Baru Dalam Kreativitas Menggunting Berantai Di Taman Kanak Anugrah Sayang Ibu Di Kampuang Jua Kecamatan Sungai Limau. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *9*(1). https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.17212

Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia DINI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *7*(2). https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94

Nuraeni, R., Mulyati, S., Putri, T. E., Rangkuti, Z. R., Pratomo, D., Ak, M., Ab, S., Soly, N., Wijaya, N., Operasi, S., Ukuran, D. A. N., Terhadap, P., Sihaloho, S., Pratomo, D., Nurhandono, F., Amrie, F., Fauzia, E., Sukarmanto, E., Partha, I. G. A., … Abyan, M. A.

(2017). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Mtematika. *Diponegoro Journal of Accounting*, *2*(1).

Nurjanah, N. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, *44*(8). https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/645

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1). https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Pitaloka, D. L., Dimyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972

Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh Bermain Gagdet terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, *1*(3).

Rakimahwati. (2014). The effectiveness of a crossword puzzle game in improving numeracy ability of kindergarten children. *Asian Social Science*, *10*(5). https://doi.org/10.5539/ass.v10n5p79

Rakimahwati, R., Ismet, S., & Roza, D. (2021). Studi pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis Role Playdi Taman Kanak-kanak Fadhillah Amal 3 Kota Padang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.934

Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. *Journal of Nonformal Education*, *6*(2). https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne/article/view/25574

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3). https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275

Risnita, R., & Oktaviana, W. (2020). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, *5*(2). https://doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6575

Rohayani, F. (2018). Model Pembelajaran Inkuiri untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *3*(1). https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/31-04

Rosidah, S., Zulaeha, I., & Formen, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri untuk Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Kudus. *Prosiding Seminar Pascasarjana*, *2012*. https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1639

Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, *2*(2). http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/1049

Ulfah, M., & Khoerunnisa, Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di Kabupaten Majalengka. *AL-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(1). https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-03

Wartini, A., Hadi al-asy'ari, M. K., & Multahada, A. (2017). Menggagas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Intizar*, *23*(1). https://doi.org/10.19109/intizar.v23i1.1614

Widyastuti, A. (2017). Analisis Tahapan Menulis Dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 Tk Islam Assaadah Limo Depok. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, *3*(2). https://doi.org/10.24235/awlady.v3i2.1533

Yenti, G., Mayar, F., & Mahyuddin, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Bermain Kertas Krep di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, *1*(1). https://zenodo.org/records/2571417

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5727

Yurhie Kehnia, & Umar Darwis. (2021). Pengaruh Media Buku Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Ii Sd Negeri 101797 Deli Tua. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(3). https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i3.85

Yusri Bachtiar, M. (2016). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar (Studi Kasus pada TK Tunas Harapan Di Bulukumba). *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *VI*(MEN). https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1787